

PERANCANGAN ANTOLOGI ILUSTRASI “ARTEFOLK” CERITA RAKYAT DI LOMBOK

Della Cahyani¹, Sasih Gunalan², I Nyoman Miyarta Yasa³
cahyaniidella.bs@gmail.com¹, sasih@universitasbumigora.ac.id²,
miyarta.yasa@universitasbumigora.ac.id³
Universitas Bumigora

ABSTRAK

Cerita rakyat merupakan warisan budaya turun-temurun yang memiliki peran penting dalam pelestarian nilai-nilai lokal. Namun, minat generasi muda terhadap cerita rakyat, khususnya di Lombok, cenderung menurun karena keterbatasan media penyajian yang sesuai dengan preferensi visual mereka. Penelitian ini merancang antologi ilustrasi berjudul Artefolk, yang memuat lima cerita rakyat Lombok — Dewi Anjani, Putri Mandalika, Datu Brengge, Batu Golog, dan Doyan Nada — dikemas dengan gaya visual manga dan anime. Metode yang digunakan adalah Design Thinking yang meliputi tahap empathize, define, ideate, prototype, dan test. Data diperoleh melalui wawancara dengan pustakawan ahli budaya lokal, studi pustaka, serta analisis 5W+1H dan SWOT. Hasil perancangan diwujudkan dalam artbook format A5, memadukan ilustrasi, narasi, komik, dan infografis. Uji coba kepada target audiens menunjukkan respon positif, dengan mayoritas menyatakan media ini menarik, informatif, dan relevan dengan minat remaja. Kesimpulan penelitian ini menegaskan bahwa media visual modern seperti artbook dapat menjadi sarana efektif untuk melestarikan dan mempopulerkan cerita rakyat di kalangan generasi muda.

Kata Kunci: Cerita Rakyat, Artbook, Ilustrasi, Budaya Lokal, Lombok.

ABSTRACT

Folktales are a form of cultural heritage passed down through generations, playing a crucial role in preserving local values. However, interest among the younger generation in folktales, particularly in Lombok, has declined due to the lack of media formats that match their visual preferences. This study designed an illustrated anthology titled Artefolk, featuring five Lombok folktales — Dewi Anjani, Putri Mandalika, Datu Brengge, Batu Golog, and Doyan Nada — presented in a manga and anime visual style. The method used was Design Thinking, which includes empathize, define, ideate, prototype, and test. Data were collected through interviews with local cultural librarians, literature studies, and 5W+1H and SWOT analysis. The final product is an A5 artbook combining illustrations, narratives, comics, and infographics. Testing with the target audience showed positive responses, with most stating the media was engaging, informative, and relevant to youth interests. The study concludes that modern visual media such as artbooks can effectively preserve and popularize folktales among the younger generation.

Keywords: Folktale, Artbook, Illustration, Local Culture, Lombok.

PENDAHULUAN

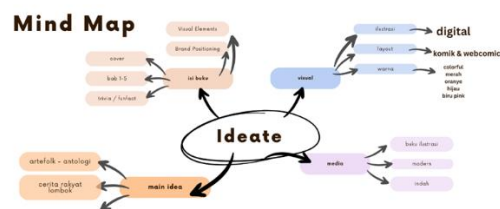
Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk kekayaan budaya yang diwariskan secara lisan dan mengandung pesan moral, sejarah, serta identitas suatu daerah. Di Lombok, banyak cerita rakyat yang memiliki nilai historis dan budaya tinggi, seperti legenda Dewi Anjani atau Putri Mandalika. Namun, keterbatasan media yang menarik bagi generasi muda membuat cerita-cerita ini kurang populer. Penelitian ini bertujuan merancang sebuah antologi ilustrasi berjudul Artefolk yang menyajikan cerita rakyat Lombok dalam format artbook dengan gaya visual modern. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat baca, memperkenalkan nilai-nilai budaya lokal, serta menjadi referensi seni visual bagi remaja hingga dewasa.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Design Thinking dengan lima tahap:

1. Empathize – Mengidentifikasi masalah melalui wawancara dengan pustakawan budaya dan studi pustaka terkait cerita rakyat Lombok.
2. Define – Menyimpulkan masalah utama, yaitu rendahnya minat generasi muda terhadap cerita rakyat akibat kurangnya media visual yang relevan.
3. Ideate – Merancang konsep artbook berisi lima cerita rakyat dengan gaya visual manga-anime, memadukan ilustrasi, komik, dan infografis.

Pada tahap ini merupakan perancangan dari ide serta rancangan keseluruhan buku yang akan dibuat. untuk memudahkan perancangan, penulis membuat mind mapping sebagai berikut :



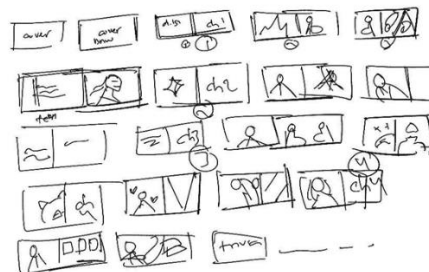
Gambar 1 Mind Mapping.

(Sumber: : Dokumen Pribadi)

4. Prototype – Membuat mockup buku ukuran A5, memilih tipografi serif klasik, dan menerapkan palet warna berbeda untuk setiap cerita.

a. Sketsa

Pada tahap keempat yaitu prototype, penulis menuangkan konsep dan ide kreatif dari tahapan sebelumnya menjadi produk nyata.



Gambar 2 Sketsa

(Sumber: Dokumen Pribadi)

b. Final desain



Gambar 3 Cover Buku

(Sumber: Dokumen Pribadi)

5. Test – Uji coba kepada remaja 13–28 tahun, meliputi pelajar, mahasiswa, dan penggemar ilustrasi.

Data dianalisis menggunakan 5W+1H dan SWOT untuk menentukan strategi perancangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir berupa artbook “Artefolk” memuat lima cerita rakyat Lombok: Dewi Anjani, Putri Mandalika, Datu Brengge, Batu Golog, dan Doyan Nada. Buku ini berformat A5 (14×21 cm), hardcover, full color, dan berisi ilustrasi digital, komik singkat, narasi cerita, serta infografis budaya. Gaya visual yang digunakan adalah manga-anime untuk menarik minat remaja. Tipografi yang digunakan adalah serif (Cormorant Infant) untuk judul dan sans serif (Senorita) untuk isi.

Analisis SWOT menunjukkan kekuatan pada ilustrasi modern dan konten budaya lokal unik, kelemahan pada distribusi fisik terbatas, peluang dari minimnya artbook lokal berbasis cerita rakyat, dan ancaman berupa stigma buku ilustrasi hanya untuk anak-anak. Uji coba menunjukkan respon positif dan peningkatan minat audiens terhadap cerita rakyat Lombok.

KESIMPULAN

Artbook Artefolk berhasil menggabungkan seni ilustrasi modern dengan narasi cerita rakyat Lombok sehingga menjadi media edukasi dan hiburan yang efektif untuk generasi muda. Visual yang menarik dan penyajian yang ringkas mampu meningkatkan minat baca sekaligus memperkenalkan budaya lokal.

Saran

Mengembangkan versi digital atau interaktif untuk memperluas jangkauan; Menambah kolaborasi dengan instansi pendidikan dan komunitas budaya; Melakukan penelitian lanjutan untuk mengukur dampak media terhadap pemahaman budaya lokal secara kuantitatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adisasmito, W. (2002). *Buku Seni*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
Danandjaja, J. (2007). *Folklor Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama.
Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
Kusrianto, A. (2011). *Pengantar Desain Komunikasi Visual*. Jakarta: Erlangga.
Hana, N. (2011). *Dongeng Nusantara*. Jakarta: Balai Pustaka.